

## 実践報告

### 教員免許状更新講習実践報告<sup>(注1)</sup>

－選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」－

## The teacher's license update lecture practice report －Special Activities and recreation games－

武蔵丘短期大学 福島 邦男 Kunio Fukushima  
兵庫教育大学 安藤 福光 Yoshimitsu Ando

### Abstract

The purpose of this paper is to examine how to improve teacher certificate renewal lecture (*kyouinmenkyo-koushinkoushu*) "Recreation Games as Special Activities". The authors held the lecture of special activities (*tokubetsu-katsudou*) and initiative games. After the lecture, we conducted a practical part of the initiative games. After 103 participants experienced the actual initiative games, most of them gave fairly positive evaluations. Our future objective is considering deployment of the initiative game, which can ease participant's physical and mental burdens.

キーワード：教員免許、更新講習、特別活動、レクリエーションゲーム

Key words : teacher's license, special activity, recreation game, initiative games

## I はじめに

武蔵丘短期大学（以下「本学」とする）では、平成21年度及び同23年度に教員免許更新講習を実施した。本報告は平成24年度（以下「今年度」とする）教員免許更新講習を本学において開設した講習の中から、選択科目として実施した「特別活動としてのレクリエーションゲーム」<sup>(注2)</sup>を対象とした。この講習は、学習指導要領に示されている特別活動の『望ましい集団活動』を中心とする。特に学級活動の場面において、児童生徒に対して集団や社会の一員としての個人について考えさせるための教材として、レクリエーションゲームに代表されるアイスブレーキングやイニシアティブゲームに代表される課題解決ゲーム（以降、これらの総称として、ゲームとする）を取り

上げた。なお、筆者らが平成23年度の教員免許更新講習で講習参加教員の要望を把握した結果では「現場で使えるような内容を期待する」（安藤・福島：2012,p.90）、「現場で活用したい」（同）旨の意見が寄せられたことから、今年度の講習で取りあげたゲームは、学校現場に於いて実施可能な内容であることを前提として計画していた。

さらに、実技講習として実際に体験することを通して、日常の教育実践でも実施可能な方法を検討することをねらいとして講習を展開した。

本報告では、講習内容を分析するとともに、今年度の受講教員（以降、受講者とする）の受講後の自由記述から、今後の実施について講習内容を検討することを目的とした。

## Ⅱ 「特別活動としての レクリエーションゲーム」講習

### 1. 日程

平成 24 年度の教員免許更新講習「特別活動としてのレクリエーションゲーム」（以下、本講習）は、平成 24 年度 8 月 9 日（木）に、本学 1303 及び 1304 教室において、90 分×4 コマ展開で開講した。

主な内容として、1 コマ目は講義を中心とした内容で、2 コマ目以降は実習を中心とした内容で展開した。実習においては、2 コマ目で多くの受講者同士が交流できることを念頭に置いた個人参加型のゲームを取り上げ、3、4 コマ目で集団による課題解決を中心としたチームビルディング的な集団参加型ゲームを取り上げた。なお、本講習の性質上、コマの区切りや休憩は随時とした。さらに、4 コマ目後半は本講習のふりかえりの時間とした。

本講習の概要を 1 に示す。

表 1 本講習の概要

講習	教員免許更新講習選択科目「特別活動としてのレクリエーションゲーム」
講習日時	平成 24 年 8 月 9 日（木）
参加者数	103 名 小学校教員 39 名 中学校教員 34 名 高等学校教員 27 名 特別支援学校教員 3 名
講習内容	平成 20 年 3 月告示（小中のみ、高校は平成 21 年 3 月告示）による学習指導要領改訂に伴う特別活動改訂の趣旨について講義するとともに、レクリエーションゲームならびにイニシアティブゲームを体験する。

次に、本講習の日程の詳細を表 2-1 と表 2-2 に示す。

表 2-1 本講習の日程（午前）

時刻	内容
09：20	1304 教室で開講
09：20	導入としてのアイスブレイキング※1 ・指たたきから拍手へ ・両腕の挙上と手首回し ・頭上の時計回りと胸の前の反対回り
09：35	・人差し指を突き合わせて指紋観察
09：35	特別活動の講義 講師の自己紹介クイズ※2
09：40	・望ましい集団活動として、クイズ形式で、2 名以上で相談して答えを出す
09：40	特別活動改訂の趣旨、およびレクリエーションの定義について
10：20	個人参加型のゲーム 一斉指導によるゲーム※3
10：45	・命令ゲーム「だるまさんゲーム」 ・あとだしジャンケン ・ぐーぱー
10：50	休憩、1303 教室に移動
11：00	二人組のゲーム※4 ・挨拶と握手 ・肩に手をおきストレッチ ・ミラーストレッチ
11：20	・間違い探し ・あいこジャンケン
11：30	・指キャッチ
11：35	休憩
11：45	鬼ごっこ※5 ・ペア鬼ごっこ ・ペアペア鬼ごっこ
12：00	数合わせゲーム※6 ・手たたきドン
12：08	集合ゲーム※7 ・無言で握手で集合 1 ・無言で握手で集合 2
12：20	・条件無しで集合し午後のグループ確定
12：30	昼食休憩
13：20	食堂にて会食

表 2-2 本講習の日程 (午後)

時刻	内容
13:20	集団参加型のゲーム グループのアイスブレイキング ※8 ・自己紹介 ・ヘリウムフープ ・フープリレー ・フープ知恵の輪 ・人間知恵の輪 (ヒューマンチェーン)
13:55	・ふりかえり
14:05	イニシアティブゲーム解説
14:30	6種のゲームを体験 ※9 ・日本列島 ・バケツボール ・クモの巣 ・魔法の絨毯 ・危険物処理班 ・エレクトリックフェンス それぞれのゲームブースを 10 分間実習
15:45	休憩 1304 教室へ移動
15:55	各ゲームのまとめ ・ふりかえりの重要性 教員免許更新講習試験
16:30	本講習終了

## 2. ゲームの内容

本講習で紹介したゲームとは、レクリエーションゲームや、PA 系ゲームまたはイニシアティブゲームと呼ばれる課題解決ゲームである。ここでは総称としてゲームとした。

### 1) 導入時のアイスブレイキング (表 2-1, ※1)

講義に入る前に、受講者の緊張をほぐすことを目的として実施した。

#### ① 指たたきから拍手へ

両手の人差し指を出させ、指の合計本数を回数として指をたたき合わせた (この場合は 2 本なので 2 回)。その後、指を 2 本ずつ、3 本ずつと増やして行き、最終的に拍手 10 回を行うゲームである。今回の講義では、受講者に緊張感がある講義開始時に用いた。また、10 回の拍手後に「盛大な

拍手をありがとうございました」とアナウンスを行ったことで、緊張感に対するゲームの意味不明さ、さらに結果の意外さが加味され、笑いをさそう結果となった。

#### ② 両腕の挙上と手首まわし

「両腕を上挙げて背伸びをしましょう」と指示を出しながら、実際には手首を回してみせる。言葉のみの指示に従っていると、手首の回転に気づかず、手首までまねている者との違いに気づくことで笑いが生まれるゲームである。

ここでは、言葉による指示と、示範の違いに気づかせるとともに、思考の柔軟性の重要性に着目させることができるゲームとして紹介した。

#### ③ 頭上での時計回りと胸の前の反対回り

片手を挙上した状態で、指先を情報に向けて頭上に時計回りで円を描き続ける。その後、指の上向きと回転を保ちながら、胸元まで腕を降ろさせる。この時点で、回転の向きが「反時計回りになっている」ことに驚きと不思議を感じ、笑いにつながるゲームである。さらに、視点の違いで、ものの捉え方も異なることに着目させるゲームとして紹介した。

#### ④ 人差し指を突き合わせて指紋観察

両人差し指を突き合わせて、指紋を観察させ、次いで指越しに黒板等を見ることで、目の焦点が移動し、指先が交差して見え、あたかもウィナーの見える錯覚を楽しむゲームである。上記③のゲームと同様、視点の違いに着目させることを目的として紹介した。

### 2) 講師の自己紹介クイズ (表 2-1, ※2)

講師の自己紹介を、クイズ形式で実施する、ゲーム的要素の高い自己紹介を実施した。

ここでは、学習指導要領に示される特別活動の望ましい集団活動についての講義への導入として、あえて個人での解答を禁止し、受講者 2 名以上で意見を出し合って解答する形をとった。このことで、相互の交流を図るとともに、場の雰囲気や和ませることを目的として実施した。

### 3) 一斉指導型のゲーム (表 2-1, ※3)

受講者間の交流を図ることを主眼として、講師が1人で全員に対して指示を出す形式のゲームを紹介した。

#### ① 命令ゲーム「だるまさん」ゲーム

命令ゲームとして各種のゲームが知られているが、ここでは「だるまさん」をキーワードとし、キーワードの付かない命令には従わない旨をルールとしたゲームを取りあげた。活動中は、キーワードの有無にかかわらず、指示どおりに動いてしまう「ルール違反」に対して笑いが生まれるゲームである。

今回は、そのキーワードから「だるまさんゲーム」として紹介した。

このゲームの最終命令は「だるまさん、だるまさんゲーム終了します」とまとめた。

#### ② あとだしジャンケン

通常のジャンケンはポンのタイミングで一斉に拳を出すことで勝敗を決することがルールとなるが、このゲームは講師のボンに続けて参加者がボンと返す「あとだしジャンケン」である。ジャンケンでは誰も勝利を目指すのであるが、敢えてアイコンや、必ず負けるようにと指示すると、負られないもどかしさが笑いに繋がるゲームである。

#### ③ ぐーぱー

片手ずつグーとパーを作り、グーを胸につけ、パーを突き出す形を基本姿勢とし、講師の「せーの」というかけ声で左右の腕を、その位置とグー、パーを変更させることを繰り返すゲームである。その後、「せーの」直後に参加者自身には「よいしょっ」と発生させる。さらには「せーの」「よいしょっ」の間に拍手を挟むことで混乱を生じさせることで楽しむゲームである。最終的には突き出した手をグー、胸元の手をパーにすることで、さらに混乱が進み、笑いへとつながる。

今回の講習においても、上記②③のゲームでは多くの混乱と笑顔が見られ、アイスブレイキングとして成功した事例と言えよう。

### 4) 二人組のゲーム (表 2-1, ※4)

二人一組のペアとなって行うゲームを取り上げた。ここでは、他者との関係性や、他者への気づきを重視した内容とし、ペアをゲーム毎に変更することで、ペアが固定化することを避けるとともに、より多くの受講者とペアを作れるように配慮することを事前に説明し、実施した。

#### ① 挨拶と握手

3分以内にどれだけ多くの方と挨拶できるかを課題とし、交流を深めるきっかけ作りとし、その後は、握手によって伝わる印象に変化があることを確認した。

握手の方法としては、しっかり握る一般的な握手を紹介し、各自が体験した後、弱い力で柔らかく握った場合、左手を添えた場合、握手を拒んだ様に見えた場合をそれぞれ体験した。この活動では、握手の方法によっては、自己の意志を誤った形で他者へ伝える可能性があり得ることを学習できた。

#### ② 肩に手をおいてストレッチ

以降のゲームが運動を伴うことから、準備運動として、また受講者間の交流を兼ねて一般的なストレッチを複数行った。ただし実施の際は常にパートナーの心情を慮って行動することを基本とした。

#### ③ ミラーストレッチ

別名ミラーイメージと言う。互いを鏡に映った自分の姿と見立てて、動きを揃えてストレッチを行った。はじめは主役と影役を決め、後には役を定めず、互いの意志を尊重しながら行うという条件を加えて実施した。

今回の講習では、受講者数に対し、活動スペースが制限されることから、動きが小さくなってしまった。

#### ④ 間違い探し

ペアで向き合って30秒間だけ相手を観察する。次に、互いが背中合わせの向きになっている間に、衣類の形や腕時計などの位置を変更させるなどの変化(「間違い」)を3箇所つくる。最後に、再度向き合ってからパートナーの「間違い」を見つけ

あうゲームである。

パートナーへ意識を集中させるための導入としてのゲームであるとして紹介した。

#### ⑤ あいこジャンケン

勝敗を決めるのではなく、「アイコ」になることを目指すジャンケンを実施した。「アイコ」になった場合は相手を変更し、多くの講習生同士がジャンケンできるよう配慮した。

やみくもにジャンケンするだけでなく、アイコンタクトをはじめとする様々なコミュニケーションをとることで、「アイコ」の確立が高まったことから、コミュニケーションの手法について考えるきっかけ作りとして紹介した。

#### ⑥ ゆびキャッチ

ゆびキャッチとは、各人が右手は人差し指だけを伸ばし、左手では筒をつくり、それぞれ人差し指を他人の筒の中に入れておき、合図とともに指を抜き去ると同時に相手の指をつかむというゲームである。ここでは、2名以上、人数制限を設けずに実施した。そのため、一部の集団は10名を超える多人数となった。原理的には人数無制限で実施できるゲームである。

合図は講師による言葉を合図とし、言葉は「キャッチ」とした。「きゃ～、きゃ～、キャッチ」「キャベツ」など曖昧な表現を含めることで、ゲームを盛り上げることができた。

### 5) 鬼ごっこ (表 2-1, ※5)

大教室とはいえ、室内であることから、通常の鬼ごっことは異なる「走らない」をはじめとした複数の制限を課した。また、この制限により、学級での実施も可能である旨を紹介した。さらに、「規則を守る」ということ、「規則がある理由」等を児童生徒へ理解させるためのゲームとして位置づけた。

今回の鬼ごっこでは「走らない」「近づかない」「ぶつからない」をルールとして規定した

「走らない」というルールにより、「鬼」「子」の交替時に鬼ごっこの面白みを欠くことが無いよう、捕まってしまった場合は両手を上に挙げて、

その場で身体を一周させてから「鬼」になる方式をとった。この方式であれば、早歩きであっても新しい鬼から十分に距離をとることができた。

さらに、通常は多数の「子」が逃げるのに対して少数の「鬼」が追う形態をとるが、今回の鬼ごっこでは1名(または1組)の「子」を1名(または1組)の「鬼」が追う形をとった。

#### ① ペア鬼ごっこ

1名対1名の鬼ごっこである。人間関係を学習する目的で実施するため、また傷害の予防のため、他の受講者とは接触を禁じると同時に教室の壁への接触も禁じた(「近づかない」「ぶつからない」)、教室の中で時間制限30秒間として3回実施した。

各回終了時に規則を守れたか否かのふりかえりを行うことで、学習を深められるとして紹介した。

#### ② ペアペア鬼ごっこ

二人一組で腕組みをした状態を「1人」と見なし、①のペア鬼ごっこ同様に実施した。ここでは30秒を2回行った。他者との関わり方をより強く意識できるゲームである。①のペア鬼ごっこ同様、規則を守れたか否かのふりかえりを実施し、受講者同士で感想を述べ合った。

### 6) 数合わせゲーム (表 2-1, ※6)

講師が数を示し、その数に合う人数で集団をつくるゲームである。人数的に余ってしまった場合などの困惑や混乱を楽しめるゲームである。しかし一方では、集団からの排除や個人への攻撃等が生まれる危険も含まれており、実施に当たっては注意が必要なゲームでもある。後述する7)集合ゲームの一種でもある。

数の示し方には様々な方式が用いられる。単純に数字を示す場合もあれば、固有名詞を示し、仮名表記した場合の文字数を数としてあげる場合もある。さらに、歌や踊りを用いながらの形態も多数用いられる。

本講習では「手たたきドン」を取り上げた。

条件となる数を手たたきの回数で示す方式をとったゲームである。全員が両手を挙上し、講師のかけ声「せーの」に合わせて、一斉に手をたたく。かけ声を繰り返して「せーの」の度に手たたき回

数を増やし、途中で「ドン」と宣言することで、最終回の手たたき数を条件として集団をつくった。

## 7) 集合ゲーム (表 2-1, ※7)

講師が示す条件にあわせて集団をつくるゲームである。楽しみながら交流を深めるゲームである。さらに言葉や身振り手振りの制限などにより、困惑や混乱を加えることでバリエーションを増やすことが可能である。

このゲームも、排除や攻撃が生まれる危険を含んでおり、実施に当たっては注意が必要なゲームである。

### ① 無言で握手で集合 1

各自が 1 から 5 の整数を思い描き、同じ数字の仲間を捜して集団をつくる方式をとった。今回、握手する以外は、数字を表現すること一切を禁止し、無言で集合することとした。

自分が考えている数字は、自分だけしか考えていないのではないかという不安によって緊迫感も高まるゲームである。当然ながら混乱が見られ、数字毎に集合することは不可能であった。

### ② 無言で握手で集合 2

前回の混乱をふりかえり、握手での数の伝達方法に「握る回数」による伝達と「振る回数」による伝達の二つのパターンが存在したことから、「振る回数」に統一した。さらに、相手の数を確認した後自己の数を発進しては時間がかかることから、互いが同時に回数を確認し合うことを条件付けして二回目を実施した。

ゲームの活動内容は上記①無言で握手で集合 1 と同様に実施した。

ふりかえりの成果が現れ、1 から 5 まで、それぞれの数字で集合することができた。

### ③ 条件なしで集合

午後の講習を展開するにあたり、ここでは 6 人の集団をつくり、1 から 6 の六つの数字を分担することで、数字毎に集合するゲームとした。数の伝達に関する表現方法には制限や条件をつけずに実施した。受講者数の関係で、17 人と 18 人のグループを計 6 グループ編成した。

## 8) グループのアイスブレイキング (表 2-2, ※8)

午後の講習の導入として、グループ内でのアイスブレイキングとして実施した。本講習では、施設会場の環境条件からグループの人数が多くなったことから、②ヘリウムフープ以降のゲームにはグループ内の 10 名までが実際に活動し、他の受講者は安全を確保する目的で、補助者として活動するようにした。補助者からの助言等には制限を加えなかった。さらにグループ内での役割分担は個人の意思を尊重した上で交代制とした。ただし、活動途中での交代は認めず、交代してのやり直し回数は制限しなかった。

### ① 自己紹介

グループごとに車座になり、一人ずつ名前を自己紹介するゲームである。ゲーム性を高めるため、自分以前に自己紹介した全員の名前を必ず呼ぶことを条件とした。17 人程度のグループであるため、最後の 1 名は自分以外の全員の名前を呼ぶことになる。これだけでは、不平不満がでるため、自己紹介は 2 回 (2 周) 実施するものとし、2 回目には全員が、自分の自己紹介の前に他の全員の名前を呼ぶことを条件とした。

達成できるか否かではなく、あくまでもグループ内の雰囲気や和らげながら、交流を図ることを目的として実施した。

### ② ヘリウムフープ

フープを使用したゲームである。全員がフープの下側に人差し指のみをあてがって支えることが条件である。全員の指がフープから離れることが無いようにして、直立した状態からフープを床まで降ろすことを目標として実施した。さらに、フープから指が離れた場合は直立状態からのやり直しとした。

フープから指が離れそうになると、フープへ接しようという力を下方から加えるため、今度は他者の指が離れそうになる。このことの繰り返しにより、フープは下降せずに上昇に転ずることから混乱することとなり、意外性を伴う笑いとなるゲームである。また、意思疎通の重要性やリーダーシップの方法を理解するキッカケとなるゲームでもある。

しかしながら、中腰姿勢を続けることが多々あるため、腰に負担がかかることから、注意を要するゲームでもある。

受講者も、真剣に取り組めば取り組むほど、フープが上昇してしまい、下降させることに苦労していた。また、一部のグループでは、強いリーダーシップのもと、床まで降ろすことができた。

全てのグループが課題を達成したとは言えなかったが、活動時間 10 分を目安に終了した。

### ③ フープリレー

10 名で手をつないで内側を向いた輪をつくる。一人が肘にフープを通した状態から開始する。各自が手を離さず、フープをつかんだり手で触れたりすること無く、フープをくぐり抜け、次のメンバーへ繋いで行くゲームである。個人の身体運動のみならず、他者への思いやりが必要となるゲームである。

### ④ フープ知恵の輪

10 名で手をつないで内側を向いた輪をつくる。繋いだ手と手の間に一カ所のみ、フープを介して手を繋いだ状態をつくって開始する。各自が手を離さず、全員がフープを潜り抜けて、元の輪に戻ることを課題とした。

前進しながら輪を潜って行くと、外向きの輪になってしまう。再度潜ることで内向きの輪に戻るが、ここでは、フープを潜る回数を一回のみとした。その結果、複数の手順を発見するに至った。

この活動は、ゲーム名のとおり、知恵の輪の要素を含んでおり、さらにグループで取り組むため、コミュニケーション能力が求められる。リーダーシップや相互協力が必要であることから、チームビルディングの活動ともなる。

### ⑤ 人間知恵の輪

10 名で互いが密着した輪を作り、はじめに右手同士を隣以外のメンバーと繋ぐ。次に互いの左手を隣以外で右手を繋いでいる以外のメンバーと繋ぐ。この状態から、手を離すこと無く、輪をほどこして行くことが課題である。

ゲームの名前のとおり、知恵の輪の要素を持つ

ている。

計画的に手をつないでいる訳ではないため、必ずしも解決に至るとは言えないゲームである。ここでは、課題の達成度を評価するのではなく、課題達成へ向けて、各自がどのように行動するかを重視しているゲームであること伝え、実際の活動へ入った。結果、一つの輪として完成したグループ、複数の輪ができたグループ、複数の輪が連結しているグループなど様々であった。

### ⑥ ふりかえり

ここで、これまでの午後の活動全体のふりかえりを行った。

要点としては、ゲーム活動自体が社会的体験を伴う活動であること、その社会の中でどの様な役割を担えたか、自己が活かせたか、等々についてふりかえりをおこなった。さらに、教員の研修という位置づけから、現場で実施可能かどうか、実施する場合の注意点はといった、学校現場へのフィードバックを念頭に置いてのふりかえりとなった。

## 9) イニシアティブゲーム (表 2-2, ※9)

グループ内でのアイスブレイキングを経た段階から、イニシアティブゲームを実施した。イニシアティブゲームとは、一人では達成することの困難な様々な課題に対し、グループにより解決を目指す活動のことを言う。今回は全 6 種目のゲームを用意した。

上記 8) のグループのアイスブレイキング同様、ここでもグループの 10 名までが実際に活動し、他の受講者は安全を確保する目的で、補助者として行動する手法をとった。補助者からの助言等には制限を加えなかった。グループ内での役割分担は個人の意思を尊重した上で交代制とした。やはり、活動途中での交代は認めなかった。

### ① 日本列島

All Aboard、とも言う。メンバー全員が制限された位置から踏み出すことなく 10 秒経過出来ればゲーム終了となる。位置を制限する方法には、ロープを輪にして地面におく方法や、フープやシャツ、新聞紙を置くといった方法がある。今回はコンクリートブロックを使用し、全員が乗ったコ

ンクリートブロックから、誰一人床面に触れることなく課題を達成できるかを試みた。

## ② バケツボール

ボール・イン・バケツとも言う。ブルーシート上に、ボールとそのボールを入れる容器を置く。容器にボールを入れて容器を立てた時点でゲーム終了となる。参加者はシートの縁を持つことは出来るが、ボールや容器に触れることはできない。また、床に座面をつけたままで行うことを条件付けると、下肢に障害がある場合でも活動できる。

## ③ クモの巣

スパイダズウェブとも言う。細ヒモを縦横に張り、編み目をつくったものをクモの巣になぞらえる。メンバー全員が、細ヒモに触れることなく、通り抜けることを課題とする。一箇所の編み目は、一人しか通り抜けることはできない。編み目の大きさや数によって難易度を調整できる。

今回は移動設置可能なバドミントン用ネットポールを流用し、ポール間にクモの巣を作成した。

## ④ 魔法の絨毯

メンバー全員が乗ったシートから、誰一人床面に触れることなく、シートを裏返すゲームである。今回はシートサイズの異なる複数のシートを用意し、受講生に人数とシートサイズによる難易度調整を自主的に行わせた。

## ⑤ 危険物処理班

直径 2.4m 程度の円を描き、中央に容器に入れた「危険物」を置く。メンバーは円の外から、容器や「危険物」に手を触れることなく容器を移動させ、「危険物」を別の容器に移し替えることでゲーム終了となる。予め用意した 8 本のロープと 1 本のゴムヒモ以外は使用することができない。

今回はブルーシート上にテープで円を描き、中央に小型のバケツに入ったゴルフボールを「危険物」と見なした。移し替える容器は野外炊事用のザルを使用した。さらに、難易度を下げる目的で、1.2m 程の金属の棒も用意し、グループでの話し合いの上、使用しても良いとした。

## ⑥ エレクトリックフェンス

乗り越えられない高さには張られたロープ（又はゴム紐）を、グループ全員の協力によって、乗り越える。ロープ自体やその下面、ロープを張っている機材や立木、壁面には 1 万ボルトの電流が流れていると想定し、ロープの下をくぐり抜けたり、ロープの下側から介助したりすることは不可能とするゲームである。ロープに接触した場合はゲームをやり直しとする。

今回は床から 90cm 程度の高さにゴム紐を張り、用具を用いることなく実施した。また、実際に活動する受講者 10 名全員が、誰一人として身体が離れることが無いように接し合った状態を保ちつつ、ゴム紐を乗り越えることを条件として加えた。このことは、助走しての飛び越えや、飛び越えによる転倒や、そのことによる傷害を予防するため、頻繁に用いられる方法である。

今回も飛び越え、転倒、並びに傷害を防ぐことができた。

## 3. 自由記述による受講者のゲーム体験

本講習終了時、受講者に対して無記名での自由記述による調査を実施した。記述内容は学校現場フィードバックすることを考慮した上で 1)「最も印象に残った活動」、2)「その活動に関する感想や意見」、3)「本講習に関する感想や意見」の三項目について記述を求めた。本節では、上記三項目について、受講者の自由記述を抜粋し、本講習において取りあげたゲームの妥当性を検討する。

### 1) 最も印象に残った活動

本講習では、個人参加型のゲームを展開しながら、2 人組、3-4 人組と次第に人数を増やす方向で集団を作って行き、集団参加型のゲームを経て、中でも特に受講者間のコミュニケーションを必要とする「イニシアティブゲーム」へ導入する方法をとった。ここでは、1 コマ目の講義に入る前に実施したアイスブレイキングを含め、本講習で紹介したゲームの中から、学校現場で実施することを踏まえて、最も印象に残った活動（ゲーム）名を一つ取りあげて記述することを求めた。その際、個人参加型であるか集団参加型であるかの区別を

設けなかった。

103名の受講者の内67名がゲーム名を挙げて解答した。回答率は65.0%（小学校71.8%,中学校73.5%,高校44.4%,支援学校66.7%）であった。もっとも印象に残った活動名の回答結果を表3に示した。

表3 もっとも印象に残った活動

ゲーム名	小学	中学	高校	支援	合計
個人参加型ゲーム					
導入のアイスブレイク	1	1	1		3
ジャンケン	1				1
二人組ゲーム	1			1	2
握手	1	1			2
ミラーストレッチ		1			1
間違え探し	1				1
キャッチ		1	1		2
鬼ごっこ		1			1
集合ゲーム	4	1		1	6
集団参加型ゲーム					
自己紹介	1				1
ヘリウムフープ	3		1		4
人間知恵の輪		1	1		2
集団のアイスブレイク	4	1			5
日本列島	1	3	2		6
バケツボール	6	2	3		11
クモの巣		4	1		5
危険物処理班			1		1
エレクトリックフェンス	1	2			3
イニシアティブ全般※10	3	6	1		10
合計	28	25	12	2	67

※10：集団による課題解決として実施したイニシアティブゲーム6種目全てに関する表記で、個別のゲーム種目を指し示していない回答をまとめた。

個人参加型のゲームで、回答が最も多かったものは「集合ゲーム」であり、6名がこのゲーム名を挙げている。

集団参加型のゲームでは「バケツボール」の11名であった。「バケツボール」をはじめとしたイニシアティブゲームは「日本列島」6名、「クモの巣」5名、「エレクトリックフェンス」3名、「危険物処理班」1名となっており、「イニシアティブゲーム全般」10名を含めると36名がイニシアティブゲームを挙げて回答した。

イニシアティブゲーム以外では集団のアイスブレイキングとして実施した「ヘリウムフープ」が4名となった。

## 2) 最も印象に残った活動の感想や意見

表3より、個人参加型のゲームの中で最も多く名前が挙げた「集合ゲーム」と集団参加型で課題解決を目指すイニシアティブゲームの中で最も多く名前が挙げた「バケツボール」の感想をそれぞれ抜粋する。

### 「集合ゲーム」

- ・コミュニケーションを積極的にとろうという気持ちがないとうまくいかないということがわかりました
- ・特別活動の目的のよりよい人間関係づくりの第一歩として学級づくりに行いたい
- ・経験がないことだったので新鮮だった
- ・グループエンカウンターで、自分自身指導することがあるが、面識のないたくさんの人と自分が実際に経験したのははじめてだと思う

### 「バケツボール」

- ・手軽にでき全員参加でできる
- ・身近にある物だけで簡単にすぐに実践できる
- ・達成感
- ・集団規模にかかわらず楽しく活動できた

また、本講習でのゲームに疑問を投げかけた感想が67の回答の中に次ぎの1点があった。

- ・イニシアティブゲームの6種は、実施に難しいものも小学校の場合にはある

これらの感想から、本講習で取り上げたゲームはおおむね良好な支持を得られたと考えられる。また学校現場で実施するにあたり、準備が用意で、且つ難易度を調整するゲームが、講習で取り上げるゲームとしては妥当と推察された。

また、「バケツボール」には「他人との接触がない分、気持ちも楽」といった感想があることから、このゲームがアイスブレイキング的に導入として実施することも適しているものと考えられた。

## 3) 本講習に関する感想や意見

本講習に関する感想は受講者103名中98名が回答していた。

### 【本講習を評価した内容】

- ・実際に体験することで、より児童へ指導しやす  
いと考えました。
- ・ゲームに意味づけがあることがわかりました。
- ・教師間でも伝達し、学校の財産にしようと思う。
- ・学校での活動にすぐにでも取り入れたい内容。
- ・やってみてわかった。
- ・体がほぐれると心がほぐれると実感した。
- ・講義の量と活動の量がとてもよかった。
- ・自分の教科に活用できるところは応用してい  
きたいと思いました。
- ・無理をしないでできた。
- ・更新講習のあり方に懐疑的であったが、受講し  
てみると校種の異なる先生方と交流できたりす  
る点で中々良い。
- ・部活動内のチームワーク向上にも良い。
- ・リラックスした気持ちで参加できた、進め方、  
順番などのおかげ。
- ・子供達にとって「楽しい」を感じさせることだ  
けでも意義があるかもしれません。
- ・楽しく積極的に取り組めてよかった。

#### 【本講習へ改善を求める内容】

- ・ルール説明をもっとわかりやすく時間をかけて  
ほしかった。
- ・握手は辛かった、体をよせあうのも辛かったで  
す。
- ・1日の実技はつらい。
- ・講習の人数が多く、全ての方が積極的に参加で  
きていない。
- ・来年は人数の減がよいと思った。
- ・90分の4講座の内容は長い。
- ・全部が全部楽しい訳ではなかった。
- ・書く時間が少ない。
- ・実技と明記してもらえるとよかった。

本講習では、講義よりも実技に比重を置いて展  
開した。これは、特別活動の基本が「なすことによ  
って学ぶ」体験学習であることから、受講者自身  
が直接体験することでしか理解できない部分があ  
ると考えたからである。また、このことは受講者  
の記述からも裏付けられる結果となった。

しかしながら、施設の規模から、103名の受講  
者を6グループに分けてイニシアティブゲームを

実施せざるを得なかった。そのため、1グループ  
の人数は17名程度と大きくなった。改善を求め  
る意見の中に、人数の制限を挙げた内容もあるこ  
とから、次年度以降は検討すべきことがらと考え  
られる。

集団の規模が大きいことが、グループワークに  
おける受講者間の相互作用を希薄にする危険性を  
内包しているのではと危惧していたが、教員免許  
を更新しようという集団では、逆に濃密なものとな  
ったことで、感想の中にイニシアティブゲーム  
が多く印象に残ったものと推察された。また、こ  
のことは、筆者らの調査<sup>7)</sup>で、「学校現場におい  
て、人間関係づくりを行うためのイニシアティブ  
ゲームを活用できる力が求められつつある」(安  
藤・福島：2012,p.90)と指摘したとおり、本講習  
でもイニシアティブゲームを中心に据え、講習の  
ゲーム展開を図った結果と思われるが、現職の教  
員もイニシアティブゲームへの関心を高めている  
こと示しているとも考えられる。さらに、受講者  
自身が、特別活動に示される「望ましい集団活動」  
とイニシアティブゲームを結びつけて活動に参加  
したことから、より注目された結果とも言えよう。

改善を求める内容の記述からは、受講者の一部  
には年齢的あるいは体力的に活動に負担を感じて  
いる者もあった。本講習では、体力を要すると想  
定したイニシアティブゲームのグループを17名  
前後に設定したことで、ゲーム種目ごとに、実際  
に活動するメンバーの交代を可能とし、体力的な  
負担を軽減する目的もあった。しかしながら、今  
後は受講者の心理的負担を軽減することにも注意  
して展開すべきであろう。

### Ⅲ おわりに

本稿では、教員免許更新講習(特別活動として  
のレクリエーションゲーム)の内容を分析すると  
ともに、受講者による受講後の自由記述から、今  
後の実施について講習内容を検討することを目的  
とした。

講習中は、特に実技講習において、受講者に笑  
顔が絶えることがなかった。これは、取り上げた  
ゲームの効果によるものであることはもちろんで

あるが、受講者間の、校種を超えた交流を円滑にすることで得られた結果とも考えられる。さらには、受講者間の情報交換も促進され、受講者各自の研修の質をより高めたと言えよう。このことは、単に本講習の成果であるのみならず、教員免許更新講習全体の目指すものではないだろうか。

しかしながら、本稿では受講者の主観による自由記述のみを用いたため、資料の偏りを否定できない。今後は質問紙法等による調査を実施し、ゲーム内容に踏み込んで検討を行い、講習の更なる改善を目指したい。

#### 【注】

- 1) 本稿の執筆分担は、以下の通りである。第一著者が草稿を執筆し、第二著者が加筆および修正を行った。
- 2) 本講習での著書らの分担は、第一著者が講習の主担当として全体の運営を行い、第二著者が実際のゲーム場面での補助を行った。

#### 【参考文献】

- 1) 安藤福光,福島邦男,武蔵丘短期大学教職科目の改善に関する検討ー「特別活動指導法」に焦点化してー,武蔵丘短期大学紀要 19, pp.89-97, 2012.
- 2) 飯塚宏一,対人スキル向上に向けての手法-野外活動におけるイニシアティブゲーム体験の社会的スキル調査から-,宇大附属中研究論集 54, pp.50-53, 2006.
- 3) 諸澄敏之編著,プロジェクトアドベンチャー ジャパン監修,みんな PA 系ゲーム,杏林書院, 2005.